Sig1 SideA Process Black 01/04/2018 15:36:14 $ Size: 210X295mm

Un juego de Ludovic Maublanc y Bruno Cathala, de 3 a 6 jugadores

Cyclades Titans

Matagot

En el archipiélago de las Cícladas, la situación ha alcanzado su punto de máxima tensión. El conflicto se centra ahora principalmente en dos grandes islas vecinas. Con la ayuda de los dioses, ahora hay 6 grandes ciudades-estado luchando por la supremacía.

Ahora la guerra está siendo más cruenta que nunca. Y por si ésto no fuera suficiente, Kronos ha decidido unirse a la contienda y con él viene una horda de Titanes, lista para aniquilarlo todo a su paso...

NOTAS PRELIMINARES:

Para jugar la expansión *Titans*, es necesario tener el juego base Cyclades.

Esta expansión ofrece nuevos módulos que están diseñados para ser jugados juntos. Por supuesto, también puedes agregar uno o más módulos de la expansión Hades. Sin embargo, ¡ten en cuenta que puedes verte involucrado en una odisea de la que no seas capaz de volver!

Contenido

1 nuevo tablero de doble cara (3/4 jugadores y 5/6 jugadores)

1 nuevo tablero de Ofrendas

1 tablero de Cronos

5 figuras de Artefactos Divinos + 5 cartas correspondientes

5 Metrópolis Especiales + 5 cartas correspondientes

7 Marcadores de Prosperidad

1 libro de reglas

Componentes para un 6º jugador

2 marcadores de ofrenda, 8 Flotas

6 marcadores de territorio, 8 Tropas

1 pantalla, 3 Titanes

Para cada uno de los otros 5 colores:

3 marcadores de territorio, 3 Titanes

Número de jugadores / modo de juego

La expansión *Titans* permite hasta 6 jugadores, y ofrece 2 modos de juego:

- De 3 a 5: modo competitivo. «Cada uno a lo suyo», al igual que en el juego básico. El objetivo es todavía tener dos Metrópolis al final de un ciclo.
- Con 4 ó 6 jugadores: modo por equipos (con equipos de dos) - El objetivo de cada equipo es tener tres Metrópolis al final de un ciclo.

Con 4 jugadores, podéis decidir el modo de juego.

Con 6 jugadores, el modo por equipos es OBLIGATORIO.

Preparación de la partida

Despliega el nuevo tablero en la mesa. Este nuevo tablero reemplazará al del juego básico. Utiliza el lado apropiado en función del número de jugadores.

• EL NUEVO TABLERO

A partir de ahora, el juego se lleva a cabo en las islas más grandes, divididas en territorios. Por lo tanto, al contrario que en el juego base, los jugadores no controlan islas, sino diferentes territorios que forman parte de la misma isla.

Los territorios son por lo tanto el equivalente a las islas en el juego básico. También muestran los espacios para la colocación de los edificios, así como los marcadores de prosperidad que proporcionan como ingresos. Los efectos de las Criaturas Mitológicas que se apliquen a una isla en el juego básico se aplicarán ahora a un territorio.

Se pueden mover las Tropas de un territorio a otro adyacente mediante la acción de movimiento de Ares (así como con la de los Titanes, como se explica más adelante).

Nota: algunos de los espacios de comercio marítimo tienen ahora 2 marcadores de prosperidad.

- Antes de nada, coge un edificio de cada tipo: un Puerto, una Fortaleza, un Templo y una Universidad y colocarlos al azar en cada espacio de construcción (recuadro blanco), que muestre un símbolo de construcción. De esta manera, cuando se inicie la partida, habrá 4 edificios ya construídos sobre el tablero.
- Un nuevo Dios, Cronos, se une a los Dioses del juego básico. Por lo tanto, los jugadores deben utilizar el nuevo tablero de Ofrendas, a fin de tener suficiente espacio para todos los tableros de Dios.

• 6 JUGADORES: Baraja los 5 tableros de Dios y colócalos al azar en los 5 espacios vacíos anteriores a Apolo.

• 5 JUGADORES: El último de los 5 Dioses se colocará boca abajo. No estará disponible para este ciclo. Durante el siguiente ciclo, coloca a dicho Dios en el primer espacio, boca arriba, y baraja a otros 4. Una vez más, coloca el último Dios boca abajo, el cual se convertirá en el primer Dios durante el siguiente ciclo.

• 4 JUGADORES: Los 2 últimos Dioses se colocan boca abajo. Dos de ellos serán colocados al azar en los dos primeros Dioses durante el próximo ciclo.

• 3 JUGADORES: Los 3 últimos Dioses se colocan boca abajo. Dos de ellos se convertirán en los dos primeros espacios en el siguiente ciclo.

Cronos y los Titanes

Cronos, padre de los Titanes, permite al jugador:

Un bonus gratis

El jugador obtiene **un edificio gratis de su elección entre los ofrecidos por los Dioses situados por encima de él en el tablero de Ofrendas**. Así, cuanto más cerca esté Cronos de Apolo, ¡mayor será la variedad de edificios a elegir! Si Cronos ocupa el primer lugar en el tablero de Ofrendas, el jugador recibe un Titán gratis en lugar de un edificio.

Reclutamiento

El jugador puede gastar 2 MO para obtener un Titán. Solamente se puede hacer una compra por turno. Puedes comprar un Titán incluso si has recibido este turno como un bonus. Un jugador no puede controlar más de 3 Titanes sobre el tablero.

Titanes

En una batalla, un Titán cuenta como una Tropa. Debe ser colocado en un territorio que pertenezca al jugador, exactamente igual que una Tropa obtenida con Ares.

Un jugador que ha obtenido los favores de Ares puede mover los Titanes como Tropas normales. Sin embargo, ¡los Titanes permiten una nueva forma de mover Tropas, sin tener que obtener los favores de Ares!

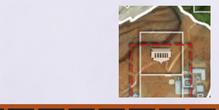
Mover un Titán te permite mover cualquier otra Tropa que ocupe el mismo territorio. El primer movimiento cuesta 1MO. El jugador puede decidir realizar un segundo movimiento de Titán, con el mismo Titán o con otro, por 2MO. Un tercer movimiento costaría 3MO, etc.

Mover así permite desplazar a un ejército de un territorio a otro adyacente o a un territorio conectado por una cadena de Flotas del color del ejército.

Cuando un Titán, solo o en movimiento con las Tropas normales, entra en un territorio enemigo, se inicia inmediatamente una batalla. El Titán cuenta como una Tropa. Si el propietario del Titán pierde una ronda de combate, puede decidir si desea perder una Tropa normal o a su Titán, si otra Tropa forma parte de su ejército.

Mas información:

- *La Arpía no puede matar a un Titán, ya que no es una Tropa normal.*
- *Un jugador que elija a Apolo durante la fase de Ofrendas no puede mover sus Titanes.*



Posicionamiento libre

El nuevo tablero no tiene posiciones de partida predefinidas como el del juego básico. La partida empezará por tanto con un primer ciclo especial, como en la expansión Hades.

Los jugadores siguen los pasos de la configuración inicial tal y como se indica en las reglas básicas, con las siguientes modificaciones:

- Cada jugador recibe 7MO (en lugar de 5)
- El tablero queda despejado de cualquier unidad militar

Se realizará una puja preliminar para decidir en qué territorios colocarán los jugadores la partida.

Los tableros de Dios se mezclan y se colocan en el tablero de Ofrendas. Al igual que en el juego básico, debe haber tantos Dioses boca arriba (incluyendo a Apolo) como jugadores.

El posicionamiento se realizará siguiendo las reglas de la subasta que se describe en las reglas básicas, con una restricción específica: durante la ronda preliminar, solamente un jugador podrá elegir a Apolo.

Una vez terminada la subasta, los jugadores pagarán sus Ofrendas, según lo previsto. Luego escogerán los territorios en los que van a empezar la partida, empezando por el jugador que ganó la subasta del primer Dios, y terminando por el que eligió a Apolo.

Cada jugador coge 2 Tropas, 2 Flotas y un bonus adicional que dependerá del Dios cuya subasta ganó:

- **Poseidón: 1 Flota y 1 Puerto**
- **Ares: 1 Tropa y 1 Fortaleza**
- **Zeus: 1 Sacerdote y 1 Templo**
- **Atenea: 1 Filósofo y 1 Universidad**
- **Cronos: 1 Titán y un edificio o un segundo Titán, dependiendo de la posición de Cronos en el tablero de Ofrendas (véase "Un bonus gratis" en la página 2)**
- **Apolo: 1MO y 1 Marcador de Prosperidad**

Cada jugador deberá desplegar sus Tropas en 2 territorios adyacentes, incluso si tiene 3 Tropas o un Titán (por lo tanto, es imposible iniciar el juego en una de las islas más pequeñas, de un solo territorio). Después colocará sus Flotas en 2 espacios marinos. Estos espacios deben ser adyacentes a los dos territorios que ocupa, incluso si tiene 3 Flotas. Si el jugador ha recibido un edificio, deberá colocarlo en uno de sus dos territorios. Si el jugador decidió comenzar en uno de los territorios que ya contenían un edificio, podrá iniciar la partida con dos edificios.

Una vez que un jugador haya completado su despliegue, colocará su marcador de Ofrenda en la última casilla disponible para determinar el orden de juego de la siguiente ronda. Después, el jugador que ha elegido al siguiente Dios realizará su despliegue.

El jugador que eligió a Apolo irá en último lugar y colocará su Marcador de Prosperidad en uno de sus dos territorios. ¡Ya puede comenzar la verdadera aventura! Aparece la primera Criatura Mitológica...

Atención: la primera ronda es un poco diferente al resto, porque los jugadores no reciben ingresos (¡pero sólo en la primera ronda)!

Modo por equipos

Con 6 jugadores, es OBLIGATORIO utilizar las reglas de juego por equipo que vienen a continuación. Los compañeros de equipo deberán comenzar en diferentes islas. Con 4 jugadores, también podéis elegir jugar en modo por equipos. Los jugadores que forman parte del mismo equipo deberán sentarse uno junto al otro, para poder comunicarse. Los jugadores que se sienten en el mismo equipo podrán decirse cuánto oro tiene cada uno, ¡pero no pueden darse MO!

La partida se juega con las reglas normales. Cada jugador controla sus propias unidades, no se comparte nada entre compañeros de equipo. Un jugador no puede cruzar o entrar en el territorio de un compañero de equipo (incluso si está vacío), ni puede utilizar las Flotas de éste. Sin embargo, los compañeros de equipo tendrán que colaborar para alcanzar la nueva meta: tener 3 Metrópolis entre los dos.

El final de la partida es ligeramente diferente al del juego básico: cuando un equipo tiene 3 Metrópolis, se termina el ciclo en curso y la partida termina. Esta finaliza automáticamente, incluso si dicho equipo pierde su tercera Metrópolis. Al final del ciclo, el equipo que posea la mayoría de las Metrópolis ganará la partida. En caso de empate, el equipo más rico ganará. Al igual que en el juego básico, está prohibido atacar el último territorio de un jugador, a menos que esto permita al equipo atacante ganar de inmediato el quinto Artefacto o construir su tercera (por lo menos) Metrópolis.

Victoria militar

En una partida por equipos, hay una nueva manera de ganar una Metrópolis: la victoria militar. Si un jugador conquista el último territorio de un oponente, puede colocar inmediatamente una Metrópolis en él si se respetan las 3 condiciones siguientes:

- **Que este territorio no contenga ya una Metrópolis.**
- **Que este territorio tenga el escudo necesario para una Metrópolis (cuadrado rojo puntiado).**
- **Que sea la tercera Metrópolis (por lo menos) del equipo.**

Rojo ya su compañero tienen 2 Metrópolis.
Conquistan el último territorio de Azul e inmediatamente construyen una Metrópolis en él.

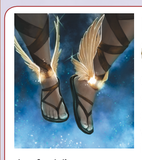
Artefactos divinos

Esta expansión añade un nuevo elemento al juego: los Artefactos Divinos. Están representados por cartas que se agregan al mazo de Criaturas Mitológicas, y por las figuras que se pondrán posteriormente en el tablero.

Al comienzo de la partida, se barajan las 5 cartas de Artefactos con las Criaturas. Durante la partida, por lo tanto, irán apareciendo ádicos Artefactos en el Track de Criaturas Mitológicas. Pero cuidado, ¡porque no son Criaturas! El poder especial de Zeus no permite descartar un Artefacto y los Templos no rebajan el coste de compra de un Artefacto. Por otra parte, si un Artefacto tiene que ser descartado porque nadie lo compró en el espacio 2MO, no se coloca en la pila de descartes, ¡sino que se vuelva a colocar en la cola! Un Artefacto puede ser comprado como una Criatura durante el turno de un jugador. Cuando un jugador compra un Artefacto, mantiene la carta frente a él, como un recordatorio de su efecto y coloca la figura correspondiente en cualquiera de sus territorios.

Los Artefactos pueden moverse con las Tropas si están en un mismo territorio. La propiedad de un Artefacto también puede cambiar: si un jugador conquista un territorio donde hay Artefactos presentes, obtendrá el control de los mismos. El antiguo propietario tendrá que dar al nuevo propietario de las cartas correspondientes.

Por ultimo, una nueva forma de ganar la partida: ¡Un jugador o equipo que obtenga los cinco Artefactos en un momento dado, gana la partida INMEDIATAMENTE! (los jugadores no terminan el ciclo en curso actual). Para el juego por equipos, los 5 Artefactos pueden ser propiedad de diferentes jugadores del mismo equipo.



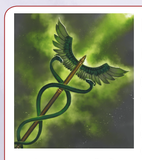
LAS SANDALIAS ALADAS

Durante la fase de ingresos, este Artefacto otorga 1 MO.

Cuando Tropas ubicadas en el mismo territorio que las sandalias se muevan (gracias a Ares o a un Titán), pueden ir a cualquier territorio de la misma isla, ¡como si estuvieran volando! Actúan como si todos los territorios de una misma isla fueran adyacentes.

Las Sandalias se mueven con las Tropas durante ese movimiento.

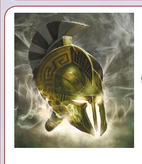
Para modo de juego por equipos: el propietario puede pagar 1MO al comienzo de su turno para mover las Sandalias a uno de los territorios de su compañero de equipo en cualquier lugar en el tablero.



EL CADUCEO

Durante la fase de ingresos, este artefacto otorga 1 MO.

Cuando se produce una batalla en el territorio donde se encuentra el Caduceo, el jugador que lo controla puede pagar 1MO para evitar la destrucción de una de sus Tropas. Puede utilizar este poder tantas veces como desee durante un turno, siempre y cuando pueda pagar por ello. Para modo de juego: por equipos: la MO a pagar para salvar una Tropa del dueño del Caduceo, puede ser pagada por su compañero de equipo.



EL CASCO DE INVISIBILIDAD

Durante la fase de ingresos, este artefacto otorga 1 MO.

El Casco puede hacer que las Tropas sean invisibles! Las Tropas que viajen con el Casco (gracias a Ares o a un Titán) pueden utilizar Flotas o Tropas de otros jugadores para pasar a través de los territorios ocupados por Tropas pertenecientes a otros jugadores sin necesidad de parar ni de combatir. El Casco se mueve con las Tropas durante ese movimiento.

Para modo de juego por equipos: el propietario puede pagar 1MO al comienzo de su turno para mover el Casco a uno de los territorios de su compañero de equipo en cualquier lugar en el tablero.

Rojo ha obtenido el favor de Ares y paga 2MO. Utiliza la Flota de Negro para cruzar el territorio de Verde sin presentar batalla y finalmente ataca el territorio de Amarillo.

EL RAYO DE ZEUS

Durante la fase de ingresos, este artefacto otorga 1 MO.

Durante la fase de Ofrendas, si el propietario es sobrepujado, el jugador que ha superado su oferta deberá pagarle 1MO. Si no puede pagar, no podrá hacer pujar en el mismo Dios.

Para modo de juego: por equipos: El poseedor del Rayo de Zeus puede entregar a su compañero de equipo la MO que recibe por ser sobrepujado.

LA GRAN CORNUCOPIA

Durante la fase de ingresos, cada Marcador de Prosperidad situado en el mismo territorio que la Gran Cornucopia otorga 2MO.

Para modo de juego: por equipos: las MO recibidas por ese territorio se pueden repartir libremente entre los dos compañeros de equipo.

Nota: Si las tropas con las Sandalias o el Casco tienen que retirarse, no pueden beneficiarse del poder del Artefacto para este movimiento de retirada.

METRÓPOLIS ESPECIALES

Hay 5 cartas de Metrópolis Especial en esta expansión. Al inicio de la partida, roba al azar a dos de ellas y colócalas, boca arriba, en los espacios correspondientes en las esquinas del tablero. Las otras tres no se utilizarán durante esta partida.

El primer jugador en construir una Metrópolis puede llevarse una de estas cartas. A continuación colocará en su territorio la loseta correspondiente.

Esta Metrópolis tiene un poder especial, además de su poder normal. El segundo jugador en construir una Metrópolis cogerá la segunda carta y su loseta correspondiente. Cada Metropolis posterior no tendrá poder especial más allá del poder normal de una Metrópolis.

Cada poder está ligado a su Metrópolis. Si ésta es conquistada, el nuevo propietario se beneficiará de sus poderes (el antiguo propietario tendrá que darle la carta correspondiente).

METRÓPOLIS MILITARY

Esta Metrópolis tiene un bonus defensivo de +3 en caso de una batalla terrestre, en lugar del habitual +1.

METRÓPOLIS MARINA

Esta Metrópolis tiene un bonus total de +3 en el caso de una batalla naval en los espacios marinos adyacentes. ¡Este bonus también se puede utilizar cuando se ataca!

METRÓPOLIS RELIGIOSA

Esta Metrópolis otorga un descuento de 2MO al comprar una Criatura, en lugar del descuento de 1MO habitual. Actúa como si fueran dos Templos en lugar de uno.

METRÓPOLIS CULTURAL

El propietario de esta Metrópolis puede construir nuevas Metrópolis utilizando solamente tres Filósofos en lugar de cuatro. *Este poder es obligatorio.*

METRÓPOLIS COMERCIAL

Esta Metrópolis otorga 2MO durante la fase de ingresos.